제1강 숭고와 시뮬라크르

(1교시) J_Jgjin03_031215_01

◎ 숭고와 시뮬라크르

'숭고' 와 '시뮬라크르' 는 정반대되는 개념으로서 서로 대립하면서 보족하는 관계.
현대예술에서는 '숭고' 의 무거움과 그것을 파괴하는 '시뮬라크르' 의 가벼움이 동전의 양면처럼 함께 존재한다.
15세기에서 19세기까지의 예술의 규정과 목적은 '아름다움' 의 추구였다.
그러나 20세기에 들어와 현대예술에서는 아름다움을 포기하고, 그 대신 새로움, 충격, 전율, 경악을 추구한다.

◎ 시뮬라크르 개념

Simulacres. '흉내내다' 는 뜻.
플라톤 철학의 기본 개념인 이데아론에 따르면 완벽한 이데아를 모방하는 것이 현실이고, 예술은 현실을 다시 한 번 모방, 복제하는 '복제의 복제' 다.
가령 사람을 그린 회화 작품은 이데아를 복제한 불완전한 인간을 다시 또 복제한 것이기 때문에 더욱 불완전한 '가짜', 즉 시뮬라크르이다.

플라톤

모범(이데아) - 복제(모범을 복제한 현실) - 시뮬라크르(복제를 또 복제한 것)

이 때 복제와 시뮬라크르와의 기준이 모호하기 때문에 구분이 어렵고 구분 자체에 회의가 생기게 된다.
다양한 의견을 인정하는 민주주의도 하나의 시뮬라크르이며, 현대는 정치, 경제, 문화, 사회 전반적으로 시뮬라크르의 성격이 나타난다. 장인적 생산을 통한 유일물이 점차 사라져가고 대량 생산을 통한 규격화된 사물들이 늘어난다. 이때 대량 생산은 re-production, 즉 복제를 의미한다. 이로써 사물에 대한 사람들의 인식도 함께 바뀌어 간다.

www.artnstudy.com

(2교시) J_Jgjin03_031215_02

◎ 시뮬라크르 미학의 등장

20세기 사진의 등장으로 인해 회화는 위기를 맞는다. 그림과 사진은 현실을 복제한다는 점에선 같지만, 그림과 달리 사진은 '기술' 복제라는 점에서 다르다.
우리가 접하는 세계의 모든 것들은 이른바 기술 복제로 이루어진 시뮬라크르다. 사물의 생산 자체가 복제로 이루어지는 생산 방식을 취한다. 따라서 우리가 사물을, 세상을 바라보는 시선도 달라질 수밖에 없고, 거기에 맞춰 예술도 새로운 시뮬라크르 미학의 등장을 맞게 된다.

예술의 오랜 과제였던 '아름다운 현실의 재현'은 사진의 등장으로 의미를 잃어버리게 된다. 이 때 리얼리티 이전에, 눈으로는 볼 수 없고 말할 수 없는 그 무엇, 보다 근원적인 리얼리티가 있다는 것이 바로 숭고 미학이다.

시뮬라크르를 가장 처음 보여준 사람은 인상주의 화가들이라 할 수 있다. 고전 회화와 달리 인상파는 대상 자체를 그린 것이 아니고 주관적인 인상, 현대인의 눈을 그렸다. 즉 객체가 아닌 주관의 인상을 그린 것이고, 이는 현실의 복제에 그치는 것이 아니라, 인간의 눈을 다시 한번 거친다는 점에서 **복제의 복제**라 할 수 있다.

모네의 「수련」 연작

◎ 숭고 미학의 배경

세잔느가 의도했건 안했건 그에게서 숭고 미학의 단초들을 찾을 수 있는데, 그것은 우리의 감각 기관, 오감에 의해 파악되는 현상 밑바탕에는 물성이 있다고 하는 것이다.
더 이상 현실을 재현하는 것이 아니라 눈에 안 보이는 것을 가시화하는 것이 이것이 현대회화의 임무라고 믿었기 때문에, 가시적 대상들을 지워나감으로써 비가시적 근원을 보여주는 방식을 사용했다. 세잔느 이후 눈에 보이는 현상 이면에 깔려있는 근본적인 물성을 추구하는 시도들이 이어지면서 작품은 **점차 추상적으로 변모하고 나중에는 내러티브, 형태, 색마저도 없어지는 해체의 과정**을 겪는다.

www.artnstudy.com